

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT BERBASIS SPARKOL PADA POKOK BAHASAN PERUMUSAN DASAR NEGARA PADA MATA PELAJARAN PKN**

**Sri Sunarni**

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pasca Sarjana  
Universitas Kanjuruhan Malang

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang valid, praktis, efektif dan responsif. Untuk mencapai tujuan tersebut penulis mengembangkan media dengan menggunakan metode penelitian pengembangan dengan langkah – langkah: ( 1 ) Menganalisis kebutuhan untuk identifikasi tujuan, ( 2 ) Melakukan analisis instruksional, ( 3 ) mengidentifikasi tingkah laku awal / karakteristik siswa, ( 4 ) merumuskan tujuan kinerja, ( 5 ) mengembangkan instrumen penilaian, ( 6 ) mengembangkan strategi pembelajaran, ( 7 ) perancangan produk, ( 8 ) Validasi ahli, ( 9 ) revisi berdasarkan validasi ahli, ( 10 ) uji coba lapangan, ( 11 ) revisi uji coba lapangan ( produk final ). Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media power point berbasis sprkol terbukti sangat valid, validitasnya dari ahli media maupun ahli materi mendapatkan skor 82 % dari skor yang diharapkan dan masuk dalam tingkat sangat valid serta validasi pengguna memperoleh skor 84% dari skor yang diharapkan masuk dalam kategori cukup valid dan responsif siswa memperoleh skor 89% dari skor yang diharapkan, masuk dalam kategori sangat valid juga berdasarkan tingkat efektifitas media dilakukan menggunakan Uji T dan diperoleh hasil yang signifikan pada hasil post test setelah menggunakan media sprkol. Oleh ahli media maupun ahli materi disarankan kepada penulis untuk disebarakan kepada guru dipergunakan dalam proses pembelajaran.*

*Kata Kunci: Pengembangan, media power point berbasis sparkol*

### **PENDAHULUAN**

Kebermaknaan pembelajaran sangat ditentukan oleh pemanfaatan sumber media pembelajaran yang dipilih untuk peserta didik dikaitkan dengan pengalaman dan perkembangan psikologisnya. Melihat demonstrasi, video / film, gambar / diagram kebermaknaannya rendah, yang sangat rendah adalah jika pengalaman belajar murid hanya membaca dan mendengarkan (Akbar, 2013). Jadi TV, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang di proyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi (Arsyad, Azhar, 2014). Perkembangan

teknologi yang semakin canggih harus di manfaatkan sedemikian rupa untuk mendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah teknologi komputer.

Penulis melakukan penulisan ini dikarenakan sering mengalami banyak permasalahan, yaitu yang pertama: peserta didik sering merasa jenu dan malas untuk mendengarkan materi pelajaran PKN, sehingga tidak jarang sewaktu dalam proses pembelajaran peserta didik tertidur yang kedua: peserta didik sering ijin keluar pada waktu proses pembelajaran berlangsung karena banyak alasan yang disampaikan antara lain membasuh muka,

kebelakang dan lain – lain, bahkan sering terjadi peserta didik keluar dari lingkungan Madrasah, bahkan pulang agar supaya tidak mengikuti materi pelajaran PKN.

Akibat sikap – sikap yang dilakukan peserta didik yang demikian mengakibatkan hampir 90 % nilai yang diperoleh peserta didik tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal belajar yang diharapkan oleh penulis, ini dapat diketahui dari hasil – hasil ujian yang diberikan guru kepada peserta didik baik ulangan formatif, maupun UAS. Setelah dilakukan pengamatan dan wawancara yang dilakukan penulis kepada peserta didik, dapat ditarik kesimpulan mereka malas. terhadap mata pelajaran PKN karena hanya ceramah yang dilakukan penulis dalam menyampaikan materi pelajaran walaupun pernah juga penulis menggunakan media hasil download dari internet.

Selain itu juga berdasarkan wawancara dan pengamatan, ternyata guru-guru PKN lebih cenderung menggunakan buku paket dan papan tulis dalam praktek proses pembelajaran peserta didik. Keberadaan buku paket sebagai media bantu pelajaran ternyata belum juga berfungsi secara optimal karena siswa hanya akan membaca buku paket yang diberikan, apabila diperintah oleh guru

untuk membaca atau mengerjakan soal-soal yang ada didalamnya.

Selain itu juga dilapangan ternyata banyak dijumpai guru-guru PKN yang mempunyai sikap indiscipliner yaitu sering meninggalkan jam tugas, sehingga setiap ada jam di kelas peserta didik sering ditinggal, sehingga banyak peserta didik yang tidak paham sama sekali materi PKN sehingga waktu kelas 9 peserta didik kebingungan untuk mengerjakan soal ujian PKN. Masalah lainpun dilapangan banyak juga guru mata pelajaran PKN yang tidak bisa mengoperasikan komputer. Meskipun tidak semua guru selalu menggunakan model ceramah dalam proses pembelajaran, tapi kadang kala juga menggunakan media berupa gambar atau permainan, tapi hal ini tidak menjadikan siswa aktif, kreatif, dan konstruktivistik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Disamping itu banyak juga guru yang sudah menggunakan media khususnya Power point, tapi sayangnya masih konvensional karena power point yang digunakan sebagai media kebanyakan masih copi paste dan hasil download dari Internet sehingga banyak yang media tersebut isinya hanya berupa teks belaka.

Selain itu juga media Power point yang dipakai oleh kebanyakan guru penampilannya juga kurang inovatif karena kebanyakan hanya teks tanpa ada

animasi yang menjadi daya tarik peserta didik, isi materi yang ada di power point pun hanya berupa teks saja bahkan kalau materi yang ditulis terlalu banyak maka hurufnya pun menjadi kecil bahkan tidak bisa terbaca karena ukuran hurufnya terlalu kecil dan tulisannya pun tidak ada animasi yang ditunjukkan.

Permasalahan yang ada di atas dapat dipecahkan dengan media power point yang berbasis sparkol yang penulis buat, karena media power point berbasis sparkol ini sebuah media yang dilengkapi dengan aplikasi yang sangat banyak animasinya, terutama yang khas adalah power point ini bisa menulis sendiri dengan tangan sesuai apa yang kita tulis, sehingga bagaikan kita menulis di papan putih sambil menerangkan materi kita, padahal kita hanya diam, selain itu juga dalam sparkol ini disediakan menu untuk menulis apa saja yang akan dibuat, selain itu juga disediakan berbagai model huruf dengan berbagai macam warna yang disediakan, untuk ukuran standarnya bisa sampai ukuran 48, tapi bisa disesuaikan ukurannya sesuai permintaan kita dengan keinginan pembuat.

Disamping itu juga ada menu untuk mencari gambar – gambar yang sebagian sudah ada di aplikasi sparkol, tapi bisa juga mengambil dari file kita sendiri, selain itu juga kita bisa memasukkan suara yang kita

buat dari suara pembuat atau dari orang lain di media yang kita buat ini, selain itu pembuat juga bisa memasukkan lagu ataupun rekaman suara apapun ke dalam media yang kita buat sehingga sangat sempurna karena begitu lengkapnya menu yang disediakan oleh Sparkol, ibaratnya seperti guru yang sedang asyiknya menyampaikan materi ke peserta didik tapi masuk dalam aplikasi sparkol yang dimasukkan dalam power point. Selain itu juga ada menu yang disediakan oleh Sparkol yang bernama Set kamera, dimana aplikasi ini berfungsi membesarkan obyek yang menjadi fokus perhatian pembuat, sehingga pada waktu di play posisi obyek yang di set kamera membesar sendiri. Pokoknya dengan Sparkol bagaikan melukis di kanvas putih, dimana kita bebas berkreasi dan berimajinasi sesuai keinginan kita. Selain itu kita bisa membuat media ini kemudian kita jadikan video sesuai durasi waktu yang kita inginkan, karena sudah disediakan waktu mulai start, kemudian transisi sampai pause, sehingga proses video yang berlangsung bisa kita atur sesuai keinginan. Dengan adanya Sparkol ini semua Panca indera kita digunakan, sehingga membuat peserta didik merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dan menalar sendiri secara logika karena dari Sparkol yang dimasukkan dalam power point bisa

digunakan pengganti guru untuk belajar secara mandiri karena dengan mudahnya tombol navigasi / perintah yang ada dalam Power point cukup mudah sehingga bisa dicopi filenya oleh peserta didik untuk dipelajari secara mandiri, sehingga guru tinggal memberi tugas untuk dikerjakan sendiri. Selain itu juga ada aplikasi Power point yang penulis gunakan, setelah data semua dijadikan video maka dimasukkan ke Power Point, di power pointpun masih ada menu – menu yang disediakan untuk memperkaya animasi untuk media yang kita buat ini , karena dalam Power point inilah video yang telah kita buat di Sparkol bisa kita masukkan dipower point.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*) dengan desain pengembangan yang dipilih adalah model modifikasi antara Akbar dengan Dick and Carey. Produk yang dikembangkan adalah berupa media pembelajaran Power point berbasis Sparkol pada pokok bahasan perumusan Dasar Negara kelas VII MTs Negeri Pohjentrek. Sugiyono (2011: 297) *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dilakukan di MTs Negeri Pohjentrek yang terletak di jln. Barat Pegadaian Warungdowo. Pada penelitian ini yang di jadikan objek penelitian adalah membuat media pembelajaran. Sedangkan subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII C dan VII D MTs Negeri Pohjentrek dengan mata pelajaran PKN pada Pokok bahasan Perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara.

Data – data yang dikumpulkan melalui serangkaian evaluasi formatif, data dari evaluasi formatif yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya diringkaskan dan dianalisis serta diinterpretasikan untuk diidentifikasi kesulitan yang dialami oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Jenis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, dimana kualitatif didapat dari angket yang telah diisi oleh validator ahli baik ahli materi maupun ahli media maupun angket yang diisi oleh pengguna yang diisi oleh guru sejawat yaitu teman kerja ditempat penulis bekerja yang sama-sama mengampu mata pelajaran PKN, serta angket responsif siswa. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli baik ahli materi maupun media, diteruskan validasi pengguna dan responsif siswa.. Semua hasil dianalisis untuk mengevaluasi produk pengembangan. Pada tahap ini juga dilakukan revisi produk untuk

penyempurnaan. Selanjutnya produk akhir diimplementasikan secara terbatas di kelas dan dilakukan analisis. Untuk data deskriptif kuantitatif didapat dari konversi data hasil dari angket validasi kedalam skala likert.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah itu diteruskan dengan validasi pengguna dan diteruskan angket untuk responsif siswa.

### A. Hasil Validitas

#### 1. Validasi Ahli Media

Validator media adalah Dr.Made D.K. Degeng, M.Pd. Beliau adalah dosen Pasca Sarjana Program Studi Pendidikan IPS universitas Kanjuruhan Malang. Validasi media pembelajaran oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli media sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan dipresentasikan dan menyerahkan lembar validasi kepada ahli media. Lembar validasi terdiri dari 17 pernyataan.

Dari angket validasi ahli media telah didapatkan nilai yang diperoleh yaitu:

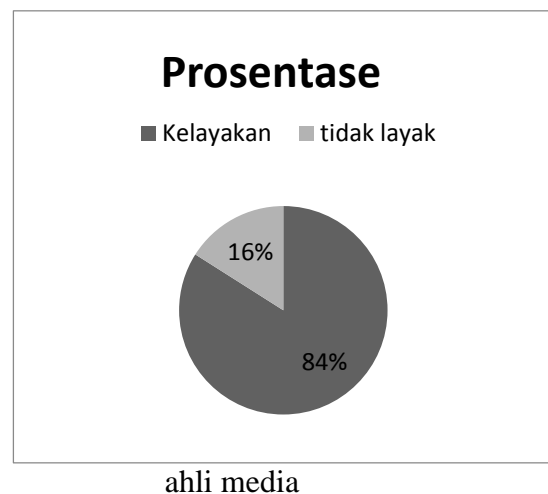
Skor yang diharapkan =  $5 \times 17 = 85$

$$\text{Prosentase kelayakan}(\%) = \frac{71}{85} \times 100\% = 84\%$$

Berdasarkan hasil prosentase kelayakan diperoleh hasil 84 %, berdasarkan tabel kriteria validitas yang disampaikan oleh Akbar Sa`dun mendapatkan nilai *Cukup Valid*.

Berdasarkan penjelasan di atas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap media ini didapatkan persentase sebesar 84 %. Persentase ini termasuk kriteria cukup valid atau layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran.

Gambar 1. Hasil prosentase validasi oleh



#### 2. Validasi ahli Materi

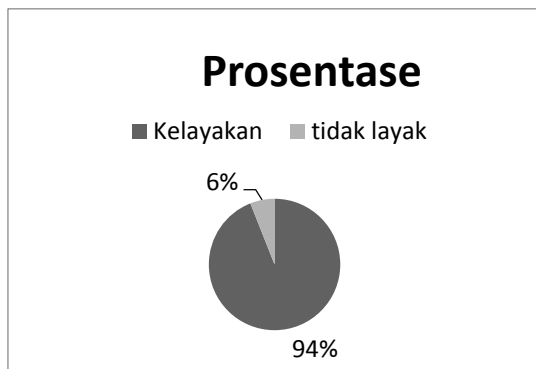
Validator materi adalah Dr. Suciati, SH, M.Hum. Beliau adalah dosen Pasca Sarjana pendidikan IPS Universitas Kanjuruhan Malang. Validasi media pembelajaran oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi sebagai dasar dalam memperbaiki dan

meningkatkan kualitas media pembelajaran.

Lembar validasi untuk ahli materi terdiri dari tiga belas pernyataan terkait dengan materi dan penyajiannya dalam media pembelajaran. Dari angket validasi ahli materi telah didapatkan nilai yang diperoleh yaitu:

Skor yang diharapkan =  $5 \times 13 = 65$

Prosentase kelayakan (%) =  $\frac{62}{65} \times 100\% = 94\%$



Gambar 2. Hasil prosentase validasi oleh ahli materi

Berdasarkan prosentase kelayakan diperoleh nilai 94 % adalah kategori nilai yang *Sangat Valid* bila berdasarkan Kriteria validitas secara deskriptif oleh Akbar Sa`dun.

Berdasarkan penjelasan di atas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap materi media ini didapatkan persentase sebesar 94 %. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid untuk digunakan sebagai materi dalam aktivitas pembelajaran.

### 3. Tanggapan dari validator pengguna (guru PKn)

Hasil pengembangan media pembelajaran juga dinilai oleh guru mata pelajaran. di madrasah tempat ujicoba. Beliau adalah Bapak Maksun, S.Pd, guru mata pelajaran PKn di MTs Negeri Pohjentrek. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat, diamati dan menyerahkan angket tanggapan guru. Angket tanggapan guru yang dijabarkan ke dalam 10 pernyataan.

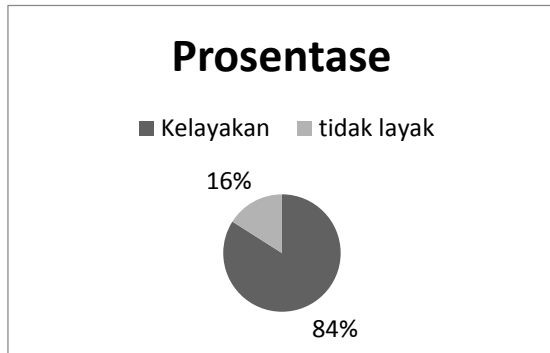
Dari angket validasi ahli materi telah didapatkan nilai yang diperoleh yaitu:

Skor yang diharapkan =  $5 \times 10 = 50$

Prosentase kelayakan (%) =  $\frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$

Berdasarkan prosentase kelayakan diperoleh nilai 94 % adalah kategori nilai yang *Cukup Valid* bila berdasarkan Kriteria validitas secara deskriptif oleh Akbar (2013).

Berdasarkan penjelasan di atas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap materi media ini didapatkan persentase sebesar 84 %. Persentase ini termasuk kriteria valid untuk digunakan sebagai media oleh guru dalam aktivitas pembelajaran.



Gambar 3. Hasil prosentase validasi oleh pengguna.

#### 4. Angket Responsif Siswa

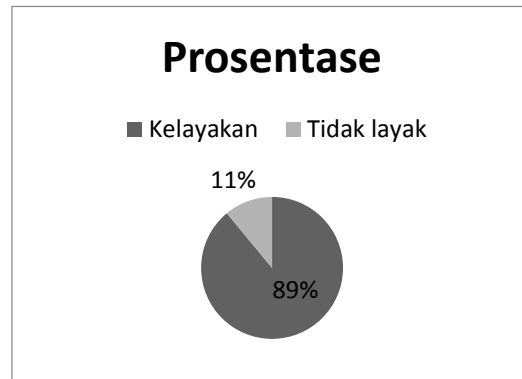
Uji coba media dilakukan terhadap 33 siswa kelas VII C dan terhadap 32 siswa kelas VII D MTs Negeri Pohjentrek kabupaten Pasuruan. Instrumen responsif untuk siswa berisi 7 pernyataan yang harus diisi oleh siswa, dengan salah satu pilihan jawaban berupa rentang nilai yaitu sangat valid, valid, kurang valid, tidak valid dan tidak sangat valid. . Ujicoba dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat, diamati dan mengoperasikan sendiri media tersebut dikomputer serta menyerahkan angket responsif siswa.

Dari angket responsif siswa telah didapatkan nilai yang diperoleh yaitu:

$$\text{Skor yang diharapkan} = 5 \times 7 = 35$$

$$\text{Prosentase kelayakan (\%)} = \frac{31}{35} \times 100\% = 89\%$$

Berdasarkan kriteria keefektifan media oleh audience, nilai 89 % mendapatkan nilai *Sangat Valid*.



Gambar 4. Hasil prosentase Responsif oleh siswa

#### Efektivitas Media

Keefektifan media dapat diketahui juga lewat nilai hasil pre test dan post test siswa yang dilakukan pada dua kelas yaitu kelas VII C dan VII D, dimana kelas VII C adalah kelas kontrol yang hanya diberi media power point biasa hasil browsing internet tanpa ada pengembangan sedang kelas VII D adalah kelas yang dipakai sebagai pembanding atau kelas eksperimen dengan diberi media Power point berbasis Sparkol yang telah dikembangkan oleh penulis untuk lebih memperjelas hasil dari keefektifan media terhadap peserta didik. Untuk mengetahui keefektifan media dilakukan Uji T melalui program SPSS. Hasil dari SPSS yang dilakukan peneliti dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Dari hasil perhitungan melalui software statistik (SPSS) nilai Uji t berpasangan di atas adalah 0.00 jika dibandingkan dengan  $\alpha = 0.05$  maka  $t < \alpha$ , dengan demikian bisa disimpulkan setelah dilakukan perhitungan menggunakan software (SPSS) maka kesimpulannya adalah sebagai berikut :“ terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre test dan post test antara sebelum menggunakan media dan setelah pembelajaran menggunakan media power point”.

Berdasarkan nilai mean diperoleh nilai antara pre test dan post test pada kelas 7 C dengan selisih 19.85.

Berdasarkan tingkat deviation atau tingkat kesalahan dari pre test ke post test semakin rendah atau berkurang yaitu 12,910

Dari hasil perhitungan melalui software statistik (SPSS) nilai Uji t berpasangan di atas adalah 0.00 jika dibandingkan dengan  $\alpha = 0.05$  maka  $t < \alpha$ , dengan demikian bisa disimpulkan setelah dilakukan perhitungan menggunakan software (SPSS) maka kesimpulannya adalah sebagai berikut :“ terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre test dan post test antara sebelum menggunakan media dan setelah pembelajaran menggunakan media power point berbasis Sparkol”

Berdasarkan nilai mean diperoleh nilai antara pre test dan post test pada kelas 7 D dengan selisih 39.69.

Berdasarkan tingkat deviation atau tingkat kesalahan dari pre test ke post test semakin rendah atau berkurang yaitu 10,506.

Dari hasil perhitungan melalui software statistik (SPSS) nilai Uji t berpasangan di atas adalah 0.00 jika dibandingkan dengan  $\alpha = 0.05$  maka  $t < \alpha$ , dengan demikian bisa disimpulkan setelah dilakukan perhitungan menggunakan software (SPSS) maka kesimpulannya adalah sebagai berikut :“ terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai post test kelas 7C dan 7D setelah pembelajaran menggunakan media power dan media power point berbasis Sparkol”

Berdasarkan nilai mean diperoleh nilai post test antara kelas 7C dan 7D dengan selisih 25.31.

Berdasarkan tingkat deviation atau tingkat kesalahan nilai post test antara kelas 7C dan 7D semakin rendah atau berkurang yaitu 2,554.

## KESIMPULAN

Dari uraian diatas bisa disimpulkan bahwa:

1) Bahwa hasil uji-T yang dilakukan terhadap kelas 7C dan 7D masing – masing memperoleh nilai pre test dan post test setelah dikenai media pada proses pembelajaran yaitu kelas 7 C



menggunakan media power point hasil browsing dari internet dan yang kelas 7 D dengan menggunakan media power point berbasis Sparkol, ternyata terjadi signifikasi. 2) Berdasarkan nilai mean / rata-rata pada kelas 7 C memperoleh nilai 20,484 dari nilai pre test dan post test, sedang nilai mean / rata-rata pada kelas 7 D memperoleh nilai 39,688 dari nilai pre test dan post test. Ternyata nilai mean kelas 7 C lebih rendah dari kelas 7 D, dapat diambil kesimpulan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media power point yang berbasis Sparkol ternyata dapat meningkatkan hasil kognitif siswa. 3) Tingkat deviation atau tingkat kesalahan pada soal semakin kecil yaitu pada kelas 7C sebesar 20,484 sedang pada kelas 7D sebesar 27,414, dari sini dapat diambil kesimpulan bahwa media yang dikembangkan oleh penulis tingkat kesalahan yang terjadi semakin kecil. 4) Kualitas media power point berbasis Sparkol dapat dilihat dari penilaian dosen ahli media dan dosen ahli materi. Penilaian oleh dosen ahli media mendapatkan persentase sebesar 84 % atau termasuk dalam kategori cukup valid. Penilaian oleh dosen ahli materi mendapatkan persentase sebesar 94 % atau termasuk dalam kategori sangat valid.

Berdasarkan teori dari likert dikatakan bahwa media yang

dikembangkan oleh penulis masuk dalam rentang kriteria validitas 81 % - 100 % masuk dalam tingkat sangat valid baik dari ahli media maupun ahli materi.

Berdasarkan teori yang disampaikan oleh Akbar Sa'dun tingkat validitas pada media yang dikembangkan oleh penulis berada pada rentang 70,01% - 85,00 % oleh ahli media masuk dalam kategori cukup valid. Seding validitas yang dilakukan terhadap ahli materi memperoleh kriteria 85,01% - 100,00 %, masuk dalam tingkat validitas sangat valid.

Jadi berdasarkan hasil dari validasi ahli media dan ahli materi bahwa media yang dikembangkan oleh penulis layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

5) Tanggapan guru PKN. Berdasarkan rumusan masalah pada bab sebelumnya yaitu bagaimana mengembangkan media power point berbasis Sparkal Video Scribe yang praktis didapat penilaian validasi pengguna yaitu berupa angket yang harus diisi oleh guru mata pelajaran PKN mendapatkan persentase sebesar 84 % atau termasuk dalam kategori cukup valid. 6) Berdasarkan rumusan masalah pada bab sebelumnya yaitu Bagaimana mengembangkan media power point berbasis Sparkal Video Scribe yang efektif dan responsi, didapat hasil 89 % masuk dalam kategori sangat valid dan juga untuk

menguji keefektifan media power point berbasis sparkol ini, penulis melakukan uji-T dengan menguji 2 kelas yaitu 7 C sebagai kelas kontrol dan 7 D sebagai kelas eksperimen untuk memperkuat hasil pengembangan media power point berbasis sparkol yang dilakukan oleh penulis. Ternyata hasil yang diperoleh terjadi signifikasi antara nilai pre test dan post test, dan tingkat kesalahan pada soal semakin sedikit.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa`dun.(2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Degeng, Nyoman S.(2013). *Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel Untuk Pengembangan Teori Dan Penelitian*. Bandung: Aras Media.
- Arsyad, Azhar.(2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Heinich, R, Molenda, M, dan Russell, J.D. (1982). *Instructional Media and The New Technologies Of Instruction*, New York: John Wiley & Sons.
- Gerlach, V.G. dan Ely, D.P. (1971). *Teaching and Media, A Systematic Approach*. EngleSwood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Gagne, R.M. (Ed). (1987). *Instructional Technology: Foandations*. Hill
- Sdale: Lawrence Erlmaum Associates, Publishers.
- Arends, Richard I, *Learning To Teach*, Buku II, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, (2008), Terj. Helly Prajitno dan Sri Mulyatini Soetjipto.
- Rahmani, Naila Fuzia. (2004). *Pengembang Media Interaktif Powerpoint Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I* Yogyakarta, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sadiman, Arief S, Dkk. (2002). *Media Pendidikan*, Jakarta: Grafindo Persada.
- Indriana, Dina, (2011). *Ragam Alat Baru Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Pascal, Steven Andy, (2007). *Tip & Trik Microsoft Office 2007*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo